

# La Gamificación como Recurso para la Mejora del Aprendizaje del Inglés en Educación Primaria

## Gamification as a Resource for Improving English Learning in Primary Education

Felipe García Gaitero <sup>1</sup>  
Óscar García Gaitero <sup>1</sup>  
Margarita Martín Martín <sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universidad Antonio Nebrija, España

<sup>2</sup> Universidad Complutense de Madrid, España

La presente investigación ha buscado aumentar la motivación de los estudiantes mediante el uso de las TIC y la gamificación en el aprendizaje de la segunda lengua, el inglés, en niños de Educación Primaria. La metodología de investigación empleada, con un enfoque experimental, utilizó dos grupos de quinto de Educación Primaria en los que se aplicó el programa y otro grupo del mismo nivel a modo de grupo de control. Se recogieron datos relativos a las variables mediante un cuestionario de motivación y un sistema de evaluación de rúbricas que identifica la producción escrita del alumno. Posteriormente se realizó un análisis estadístico de los mismos, que confirmó la eficacia del programa. Los alumnos pertenecientes a los grupos experimentales mostraron incrementos estadísticamente significativos frente a los alumnos del grupo de control en el grado de motivación hacia el estudio de la asignatura y en el nivel de competencia lingüística en comunicación escrita.

**Descriptor:** Gamificación; Motivación; Inglés; Tecnologías de la información y la comunicación; Educación primaria.

The present research has the goal to increase the motivation of students through the use of ICT and gamification in the second language learning in Primary Education. The methodology used was an experimental approach, with two groups of the fifth grade of Primary Education in which the program was applied and another group of the same level as a control group. Data related to the variables were collected through a study using a motivation questionnaire and a standard evaluation system based on a series of performance criteria that identifies the student's written production. Subsequently, a statistical analysis of them was carried out, which confirmed the effectiveness of the program. The students belonging to the experimental groups grew statistically significant compared to the students of the control group in the degree of motivation for the study of the subject and in the level of linguistic competence in written communication.

**Keywords:** Gamification; Motivation; English; Information and communication technologies; Primary education.

## Introducción

La gamificación es una herramienta muy atractiva que, utilizada de forma adecuada en los entornos educativos, permite incrementar los niveles de eficacia didáctica junto con la calidad del aprendizaje en el ámbito de la Educación Primaria. Cabero (2007) expone que las tecnologías de la información y la comunicación potencian la motivación de los usuarios del proceso de aprendizaje pues favorecen el establecimiento de relaciones interpersonales, proporcionan un mayor número de posibilidades en las estrategias didácticas que pueden incluir estrategias de gamificación y confieren mayor sensación de participación y control en las distintas actividades.

El presente trabajo se contextualiza en la sociedad del conocimiento y el mundo globalizado, que presenta unas características diferenciales al contar con alumnos nativos digitales que requieren de aprendizajes específicos en TIC y lengua inglesa como competencias fundamentales para su desarrollo. Figueroa (2015) aborda la necesidad de motivar a los alumnos para adquirir una segunda lengua por medio de la estrategia pedagógica de la gamificación, ya que la enseñanza está cada vez más tecnológicamente orientada, de acuerdo a las necesidades de las nuevas generaciones. Siguiendo esta misma línea, Besalú y Tort (2009) ya exponían la importancia de las tecnologías de la información y la comunicación en el aprendizaje de una segunda lengua en el contexto escolar junto con la utilización de un enfoque comunicativo.

### *Objetivos*

El objetivo general es desarrollar un programa de intervención de aplicación práctica para mejorar la competencia escrita del inglés y la motivación de los alumnos. Como objetivos específicos se plantean:

- Incorporar recursos TIC sencillos para la favorecer el aprendizaje de la asignatura
- Emplear técnicas de gamificación para aumentar la motivación de los alumnos

## **Método**

Mediante el método cuasi-experimental se pretende probar el efecto del programa propuesto, organizado en distintas fases. Se realiza la aplicación de dos pruebas pretest-posttest (Y) en tres grupos establecidos: dos grupos experimentales (E) y un grupo control (C). Los grupos son evaluados con los mismos instrumentos en dos ocasiones en el tiempo:

- Primer tiempo (1): pretest en los tres grupos, antes del programa.
- Segundo tiempo (2): posttest en los tres grupos, después del programa en los grupos experimentales.

La muestra pertenece a un colegio público de Madrid. El grupo A cuenta con un total de 23 alumnos, el grupo B con 24 y el grupo C con 22. Todos los alumnos son no anglo-parlantes de nacimiento. Para medir la competencia escritora en lengua inglesa se ha empleado el sistema de evaluación basado en rúbricas del Trinity College (Alderson, 2005). Para medir la motivación de los alumnos se utilizó el “Cuestionario de motivación” de Lasagabaster (2010).

El programa de intervención basado en la gamificación se desarrolló en la plataforma Classdojo, la cual requiere un registro para poder ser utilizada. A continuación, es necesario dar de alta la clase y crear los avatares para cada uno de los alumnos. Puesto que la herramienta está limitada en cuanto a las posibilidades de puntuación, se crea una hoja de cálculo Excel para poder recoger las puntuaciones obtenidas por cada alumno en las tareas. Esta hoja se asocia a las tareas creadas en Classdojo para que aparezcan las puntuaciones actualizadas y completas. Finalmente se da feedback a los alumnos, tanto individual (privado) como grupal (en pizarra digital).

## **Resultados**

Los datos arrojados por la encuesta inicial desvelaron un nivel de motivación hacia la asignatura bueno. En el caso de los alumnos pertenecientes a los grupos experimentales, tal y como era de esperar, se produjo un incremento significativo en el nivel de motivación hacia la asignatura de inglés. Los datos revelan que se produjo un mayor incremento en el nivel de motivación desde

el comienzo del programa hasta la mitad del mismo. Los grupos experimentales 1 y 2 obtuvieron un incremento inicial de 0,391 y 0,364 puntos sobre 4 respectivamente frente a los 0,122 y 0,136 de incremento obtenidos desde la mitad hasta el fin del programa.

Tras realizar el análisis de la varianza en la medición final de la motivación intra-grupos, el incremento mostrado en el nivel de motivación en los grupos experimentales frente al grupo de control resultó ser estadísticamente significativo. El nivel de significación obtenido en los dos grupos experimentales, 0,04 del Grupo 1 y 0,029 del Grupo 2, resultó en ambos casos ser inferior a 0,05. Por otra parte, el grupo de control mantuvo un nivel de motivación prácticamente constante durante todo el experimento, mostrando incluso un ligero descenso a mitad de programa.

La evaluación inicial del nivel de competencia escrita en inglés de los alumnos antes y después del programa era semejante, estando situado este ligeramente por encima de la media. La media inicial resultante fue de 2,75 sobre 5 puntos.

La integración del programa de intervención de gamificación con diversas actividades de producción escrita de la asignatura consiguió incrementar de forma significativa el nivel de competencia comunicativa de los alumnos pertenecientes a los grupos experimentales. Los alumnos del grupo de control mostraron un incremento en el nivel de competencia, pero este se produjo en menor grado que el de los grupos experimentales. Las diferencias observadas en los grupos experimentales resultaron ser, estadísticamente hablando, lo suficientemente significativas para afirmar que fueron debidas a la incidencia de nuestro programa. El nivel de significación obtenido en los dos grupos experimentales, 0,04 del Grupo 1 y 0,036 del Grupo 2, resultó en ambos casos ser inferior a 0,05.

## Conclusiones

En relación al objetivo general, podemos afirmar que tanto el diseño como la implementación del programa de intervención asociado a la presente investigación han promovido la mejora del aprendizaje del inglés y el incremento del grado de motivación de los alumnos hacia la asignatura. El contextualizar la aplicación del programa en el marco de la asignatura de inglés como segunda lengua nos ha permitido determinar cómo influye la gamificación sobre el desarrollo de la competencia escrita de los alumnos. Por ello y a modo de conclusión final, destacamos que el uso de la gamificación como recurso de aprendizaje en Educación Primaria permite incrementar el grado de motivación y la mejora de la competencia lingüística.

## Referencias

- Alderson, J. C. (2005). *Diagnosing foreign language proficiency: The interface between learning and assessment*. Londres: Continuum.
- Besalú, X. y Tort, J. (2009). Aprender una nueva lengua. En X. Besalú y J. Tort, Escuela y sociedad multicultural. *Propuestas para trabajar con alumnado extranjero* (pp. 43-61). Alcalá de Guadaira: MAD.
- Cabero, J. (2004). Reflexiones sobre la brecha digital. En F. Soto y J. Rodríguez, *Tecnología, educación y diversidad: Retos y realidades de la inclusión digital* (pp. 23-42). Murcia: Consejería de Educación y Cultura.
- Figueroa Flores, J. (2015). Using gamification to enhance second language learning. *Digital Education Review*, 27, 32-54.